Comment et pourquoi ?

Quelques remarques sur la réalisation technique de la trilogie CinemaScope

par Peter Tscherkassky

Comment

L'Arrivée (1997-98), *Outer Space* (1999) et *Dream Work* (2001) forment ce que j'appelle ma « trilogie *CinemaScope* ». Il s'agit dans les trois cas de films dits de *found footage*, qui utilisent donc un matériau étranger, des images « trouvées ». Pour *L'Arrivée*, ce sont quelques plans tirés de *Mayerling* (Terence Young, GB, 1969), les deux autres sont basés sur le thriller *The Entity* (Sidney J. Furie, USA, 1983).

Le film de *found footage* possède dans le cinéma d'avant-garde une longue tradition, qui commence dans les années trente avec les films de Joseph Cornell et Len Lye. La trilogie *CinemaScope* se distingue par la transformation spécifique à laquelle j'ai soumis le matériau de départ pendant la réalisation de ces films.

L'Arrivée, *Outer Space* et *Dream Work* ont été réalisés dans la chambre noire, par un procédé de reproduction archaïque. Concrètement, le dispositif se présente de la manière suivante.

Sur une planche à clous d'environ 15 cm de large et d'un mètre de long, je fixe une bande de pellicule vierge de même longueur, au format 35 mm. Cette longueur correspond à 48 photogrammes, ce qui représente deux secondes de projection. J'utilise une pellicule orthochromatique, c'est-à-dire insensible au rouge, de manière à pouvoir travailler à la lumière inactinique du laboratoire. Le film est maintenu par les pointes de la planche, qui ressortent par les perforations de chaque côté de la bande, une pointe toutes les quatre perforations. Cela me permet à la fois d'éviter que le film ne se déplace en cours de manipulation, et de repérer le passage d'un photogramme au suivant.

Sur ce film vierge je vais disposer successivement plusieurs couches de *found footage*, qui pourront être exposées manuellement et ainsi transférées sur le nouveau

support. Pour cette opération, je me sers dans la trilogie de deux sources lumineuses. D'une part un agrandisseur photo standard, qui intervient ici comme un simple appareil d'éclairage : la lentille me permet de régler l'intensité de la lumière, et je m'aide d'un compte-pose pour contrôler avec précision la temps d'exposition. Dans le faisceau lumineux de cet agrandisseur, il est possible de copier en une seule fois, dans des conditions identiques, environ 18 photogrammes. Mais le plus souvent, l'exposition s'effectue image par image. Je me sers dans ce cas de ce qu'on appelle un crayon laser, qui permet d'éclairer seulement des *parties* du photogramme de départ. Le temps d'exposition est alors fixé intuitivement, selon des valeurs empiriques. Le travail de la lumière acquiert une certaine qualité picturale, dans la mesure où je manie le crayon laser à la main.

Une fois impressionnés les 48 photogrammes de la pellicule vierge, je recommence le processus, sur le même support, mais avec d'autres plans de *found footage*. Je peux de cette manière mélanger des morceaux d'images tirés des matériaux les plus divers, et réaliser un collage optique. Pour *Outer Space*, j'ai superposé ou juxtaposé jusqu'à cinq strates de pellicule, et jusqu'à sept pour *Dream Work* (*L'Arrivée* avait encore été entièrement éclairé au moyen de l'agrandisseur, les effets de collage résultant ici de l'application simultanée de différents bouts de *found footage* sur la pellicule vierge).

Le travail d'exposition en plusieurs strates, image par image, d'un mètre de pellicule vierge dure d'ordinaire entre 45 et 70 minutes. Aussitôt après, je développe la pellicule à la main et je soumets le résultat à un premier contrôle optique sur une table lumineuse.

Le processus que je viens de décrire s'applique également à la fabrication de la bande-son. On sait que le son est enregistré sous la forme d'une bande rayée qui court, parallèlement aux images, sur le bord de la pellicule. C'est ce qu'on appelle le « son optique ». La bande-son d'un film peut donc, au même titre que sa partie visuelle, être recopiée et remontée par collage. J'ai notamment fait usage de cette possibilité dans *Outer Space* : pour chaque passage du film j'ai choisi dans la copie originale les séquences sonores appropriées, que j'ai ensuite ajoutées aux images (le cas échéant, au son synchrone des plans d'origine). Dans *L'Arrivée*, le *found footage* a été disposé de telle manière qu'en fin de parcours le lecteur de son du projecteur « lise » et transmette une partie de l'image elle-même comme un enregistrement sonore (le résultat acoustique rappelle vaguement l'univers des bruitages futuristes).

Ces manipulations dans la chambre noire succèdent naturellement à un travail, non moins exigeant, de préparation et de réflexion. Le matériau de départ étant disponible sur vidéo, je peux par ce moyen apprendre le film quasi par cœur : tous ses plans, toutes ses fractions de plan, toutes ses portions d'image constituent une sorte de vocabulaire pour le nouveau film. Je construis à partir de là une dramaturgie d'ensemble, dont les esquisses sont fixées dans un carnet de travail.

Un autre carnet accompagne mon activité dans la chambre noire. J'y note exactement la microstructure des bandes d'origine, avant reproduction. J'inventorie ainsi

le matériau que me livre chaque morceau de pellicule, de même que toutes les interventions spécifiques auxquelles il donne lieu. Le résultat ressemble à une notation graphique, qui se poursuit bande après bande. Si une erreur technique est commise en cours de manipulation, ce protocole me permet de revenir immédiatement sur mes pas et de recommencer l'opération.

Pourquoi

Que nous le voulions ou non, nous assistons actuellement dans le domaine cinématographique à une dissolution progressive du matériau classique par les techniques de (re)production numérique des images. Ce mouvement s'étend lentement, plus lentement peut-être que ne le prophétisaient certains champions du numérique. Mais une chose paraît sûre : ce n'est désormais qu'une question de temps, un jour ou l'autre toute la production d'images animées sera assurée par des procédés d'enregistrement et de lecture numériques. Aujourd'hui déjà, lorsqu'on pénètre dans la cabine de projection d'un cinéma, la vue de ces appareils imposants peut vous donner l'impression d'être tombé dans une sorte de Jurassic Park, et les lourdes bobines de pellicule qu'il faut péniblement transporter du distributeur à la salle de cinéma, puis d'une salle à l'autre, semblent inscrites sur la liste rouge des espèces en voie de disparition.

Certains diront que dans la plupart des secteurs de la communication audiovisuelle, il importe peu finalement que les images proviennent d'une pellicule cinématographique ou d'un disque numérique. Peut-être. Mais dans tous les domaines où le film intervient comme forme artistique, la différence entre les deux médiums revêt une importance capitale. Cela tient à l'étiologie même de l'art moderne. Les manifestations de ce que nous rassemblons sous le nom d'« art moderne » sont, historiquement parlant, le résultat d'un processus de rationalisation qui touche l'ensemble de la société. Au point de vue de l'histoire de la philosophie, ce processus prend sa source dans les Lumières; au point de vue de l'histoire sociale, c'est la Révolution française qui a fait de la raison l'instance de légitimation du pouvoir. Dans une perspective économique et technique, la modernité peut être considérée comme l'aboutissement d'un processus d'industrialisation qui a organisé l'exploitation du monde. Dans le domaine de l'art, les progrès de la rationalisation ont amené la production artistique à intégrer une réflexion sur sa propre structure interne, sur ses moyens et ses possibilités de création – et, indissociablement, sur les *matériaux* mis en œuvre.

L'histoire du cinéma montre que ce sont essentiellement les œuvres des avant-gardes classique et contemporaine qui se sont intéressées aux propriétés du médium filmique et à ses possibilités spécifiques. Dans cette perspective, il apparaît aussitôt que l'« enregistrement analogique » et la « production numérique » des images ne sont nullement interchangeables pour une expression *artistique* exigeante : leurs supports respectifs sont trop différents. Seul l'*effet* produit, à savoir l'illusion du

mouvement, reste le même. En poussant les choses à l'extrême, on pourrait dire : les deux techniques n'ont *absolument rien* de commun, sinon qu'elles aboutissent toutes deux à rendre visibles des images animées.

Un tel diagnostic ne vise nullement à contester que les images numériques puissent servir de support à une œuvre d'art consciente d'elle-même. J'insiste simplement sur les possibilités *radicalement différentes* qui s'ouvrent à un usage artistique, autoréflexif, du matériau dans ces deux médiums : on a d'une part une quantité d'information transcrite en code binaire et stockée sur un support numérique quelconque, qui est lui-même soustrait à toute intervention directe, mais fournit une masse de données manipulables à volonté; d'autre part, une image analogique produite par le jeu combiné de la lumière et des processus chimiques sur le bâti complexe d'une pellicule que l'artiste tient lui-même en main.

Si l'évolution historique devait à la longue conduire au point où l'industrie (soumise aux lois du marché) abandonnerait la production du matériau analogique, ce serait là un événement sans précédent dans l'histoire. Jusqu'ici, en effet, il n'est jamais arrivé qu'un procédé de représentation visuelle se trouve éliminé par le développement d'une technique concurrente : on verrait pour la première fois l'industrie supprimer un médium parvenu à son plein épanouissement.

C'est dans ce contexte que s'inscrit à mes yeux la signification profonde de la technique artisanale à laquelle j'ai recouru pour fabriquer mes derniers films. Ceux-ci se présentent comme des œuvres d'art indissociables du matériau cinématographique classique, des œuvres qu'il aurait été de fait impossible de réaliser *sous cette forme* par des moyens numériques, ou qui y auraient perdu tout leur sens.

Le charme spécifique de ces films naît pour moi de la rencontre d'une composition extrêmement précise – concernant le choix et le nouvel arrangement du matériau d'origine – et d'un mode de production manuel porteur d'un élément imprévisible, résolument aléatoire. Le travail au crayon laser ne permet en effet ni de déterminer avec précision le temps d'exposition (et donc la densité de l'image), ni de délimiter exactement la portion d'image recopiée. Le spectateur est ainsi confronté à une fluctuation permanente des composantes de l'image, qui rappelle leur mode de production manuel. A cette instabilité interne s'ajoutent inévitablement une foule d'impuretés, de rayures, etc., qui constituent désormais un élément visuel intégré à la physionomie générale du film. Les raccords demeurent visibles, de la même manière que je n'ai pas voulu, au plan acoustique, gommer les ruptures de ton entre les environnements sonores recomposés à partir de la bande originale et ceux qui résultent des interventions manuelles, nécessairement « impures », sur le support.

En un mot : le processus de fabrication lui-même est profondément inscrit dans les images et les sons de ces films, et se présente, *sous cet aspect particulier*, comme le fruit d'un travail *manuel* avec et sur un matériau analogique qui ne pourrait *en aucun cas* être troqué contre un autre type de support.

Il est tout à fait possible que s'établisse une niche dans laquelle le film analogique classique continuera d'exister, et que l'industrie continue de produire le matériau nécessaire, fût-ce dans des proportions terriblement réduites et à de simples fins de conservation. Il ne me semble pourtant pas dénué d'importance, dans la dynamique historique du moment présent, de souligner les possibilités *spécifiquement artistiques* de la pellicule cinématographique. Et si par surcroît les films eux-mêmes parviennent à attirer un large public, comme les films de la trilogie *CinemaScope* l'ont fait jusqu'à présent, alors on peut voir dans cet intérêt l'expression d'une sensibilité encore largement partagée, une sensibilité intacte pour la beauté si particulière de la cinématographie classique.

(*Traduit de l'allemand par Pierre Rusch*)